

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

OTRO.

Presentado por Juan de la Cerda Marin

Tutor: Jose Francisco Romero

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

PALABRAS CLAVES

El otro es considerado como algo es una construcción opuesta a la propia identidad donde el otro sujeto pasa a ser considerado como algo diferente.

Sin embargo, la definición personal de otro es parte de lo que forma a uno mismo en relación con éste; al reconocer la existencia de otro la persona asume su identidad. Más aún, ese otro externo que se rige con autonomía respecto a uno mismo puede afectar y alterar la individualidad del sujeto. En cierto modo, al construir al otro está definiéndose uno mismo en relación a él, ¿yo soy el otro?

Registro, cotidianidad, simulacro, vídeo, secuencias, anagrama.

AGRADECIMIENTOS

A mi padre Tomás de la Cerda Marín y a mi madre Rosario Marín Velázquez por sustentar mi carrera académica en términos económicos y afectivos. También a mis hermanos por darme la motivación viéndolos vivir, Antonio de la Cerda Marín y María del Carmen de la Cerda Marín; a mis profesores que interesándose o desinteresándose han determinado mi propio quehacer así como mi inquietud de conocimiento tanto en el ámbito de la producción como en el de la lectura y la comprensión de materia artística, en especial a Pepe Romero, Bartolomé Ferrando y Bárbaro Millares por ser las tres figuras académicas que me han tutelado este último año y han resultado cruciales en la elaboración de esta obra. Finalmente, a todos mis amigos y ayudantes tanto físicos como motivacionales por su ayuda en la realización de este proyecto académico y personal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. ESTRUCTURA GENERAL.

1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

1.2.1 OBJETIVOS.

1.2.2 METODOLOGÍA.

2. CONCEPTOS y ALGUNOS REFERENTES TEÓRICOS.

3. INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN.

4. PLANTEAMIENTO; PROCESO DESDE LAS IDEAS HASTA LAS PIEZAS FINALES.

5. DESARROLLO DEL PROYECTO.

6. DISPOSITIVOS DE REGISTRO

6.1 REGISTROS VIDEOGRÁFICOS

6.1.1. PERFORMANCES.

6.1.2. SECUENCIAS ALEATORIAS EN MOVIMIENTO.

6.2. REGISTROS DE AUDIO.

6.3. SECUENCIAS ALEATORIAS EN MOVIMIENTO.

7. REELABORACIONES INSITU.

7.1. ALEATORIEDAD VISUAL.

7.2. POSPRODUCCIÓN; TRATADO, EDICIÓN Y LIMPIEZA DE LAS FORMAS.

8. CONCLUSIONES.

9. BIBLIOGRAFÍA.

1.INTRODUCCIÓN

“Y con su permiso pienso que lo esencial no es lo que se aprende, sino lo que se inventa”.

Ernest Bloch

Se trata éste de un trabajo videográfico, un registro de la cotidianidad del autor donde una serie de filmaciones relacionadas con diferentes ámbitos de su vida articulan un proyecto.

Todos los registros funcionan concéntricamente, pues la imagen que observa el espectador es la grabación de la imagen proyectada o de la imagen grabada a través de la pantalla del ordenador. Se trataría explicándolo en pocas palabras de la grabación de una grabación.

Son piezas que juegan con el tiempo y la velocidad del contenido, resultando una aleatoriedad visual la forma de articular los diferentes registros. En este sentido, las imágenes no se editan sino que se yuxtaponen unas a otras según criterios que se especificarán más adelante, obteniendo así registros que pueden ser considerados producción final o material.

El trabajo se articula entonces a partir de grabaciones inconexas y de la producción de escenas a través de las relaciones entre estas grabaciones, generándose así secuencias que por mera comparación sugieren múltiples lecturas.

1.1. ESTRUCTURA GENERAL.

El proyecto se compone por una serie de trabajos videográficos, acompañados de una estructuración teórica de los mismos; se compone por tanto de este trabajo escrito, un documento adjunto a modo de dossier y un archivo compuesto por las piezas finales.

1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

1.2.1 OBJETIVOS

Componer una serie de frases visuales investigando en los procesos de edición.

Articular una metodología de edición (o tratamiento de la imagen) basada en la doble grabación de una actividad cotidiana, el azar compositivo y la clasificación de las grabaciones.

Relacionar experiencias creativas y artísticas trabajadas en el contexto universitario.

Trabajar el binomio arte-vida a través de imágenes autobiográficas.

1.2.2 METODOLOGÍA

La metodología por pasos:

- Recogida de una materia prima. Registro a través de la imagen en vídeo de una serie de referentes que estarían condicionados por los diferentes espacios y ambientes a través de diferentes cámaras (dispositivos).
- Realización de registros por diferentes usuarios mediante el empleo de cámaras, partiendo de un conjunto de pautas y recomendaciones inicialmente acordadas y siempre bajo la supervisión del autor.
- Procesado y reformulación del conjunto de registros.
- Limpieza final de las formas, elección de lo que tenemos.
- Conjugación de una composición por la que se presenta el resultado.

Los diferentes registros están organizados por grupos_(grupos de imágenes archivadas) captados en distintos contextos mediante diferentes dispositivos de registros de imagen-tiempo y sonido; dispositivos todos de tipo comercial o semiprofesional, aunque con tecnologías distintas (como puede ser la cámara Canon 600D o el dispositivo HTC Desire 816), que han dado lugar a un conjunto de secuencias tanto videográficas como de audio que son asumidas con carácter de *archivos* (de contenedores-registros de motivos).

Estas imágenes se hallan relacionadas entre sí a través de asociaciones basadas en la reproducción aleatoria o la introducción de señales auditivas, extraídas del conjunto de nuestros anteriores *registros* o *archivos*. Van desde lo teatral hasta los que llamamos de “la propia cotidianidad” y que hacen alusión a lo personal, tales como los deportes o las drogas.

La reproducción aleatoria posibilita recoger a través de un proceso casi tautológico (porque estos registros son registrados una segunda, tercera o cuarta vez) el contenido o el conjunto de ellos, que inicialmente había sido

registrado como materia prima. De este modo, se crea una particular secuencia resultado del entrelazado de los distintos *tiempos, calidades y motivos* de los registros de partida.

Por tanto la idea implícita de la tautología, que consiste en repetir un pensamiento con prácticamente las mismas palabras visuales, va a estar presente en la forma orgánica de los resultados videográficos, esto es, que el propio proceso de elaboración es parte consustancial de la idea creativa.

El resultado de nuestro trabajo son piezas con un carácter cíclico y mínimamente cambiante, documentos-registros relacionados con una cierta idea documental, con la plástica (en el sentido de la pintura), el tiempo, la intensidad y la narración. Medios todos que, de algún modo, definen la producción artística actual.

2. CONCEPTOS Y ALGUNOS REFERENTES TEÓRICOS

El arte y la producción artística se han presentado como una forma de conciencia en la cultura. Los collages de Heartfield por ejemplo, padre del fotomontaje y del movimiento dadá, fueron portadas de la revista oficial de los trabajadores. Hay que decir que estos fotomontajes de Heartfield siguen siendo hoy en día la base del pensamiento posterior sobre el fotomontaje. Renau, por su parte, se reconoce asimismo su discípulo, siendo ambos artistas los que han causado una repercusión en la sociedad trabajando sus piezas a partir de copias idénticas junto a la difusión de éstas, apostando por un arte cercano a una funcionalidad pura a la vez que afirmando con su trabajo que lo que llamamos arte o cultura es una mera conciencia social.

Cada vez es más común el hecho de recurrir a elementos de la cotidianidad para manufacturar arte. “Ayer Goya, hoy Herfield”, decía Renau. Se podría decir que la conciencia cultural pasa a ser una conciencia de masas donde el individuo tiende extender su personalidad a través de la relación con los demás en un contexto donde las innovaciones tecnológicas han permitido a las personas registrar y compartir su privacidad. Un recorrido que comienza con la popularidad de la fotografía y el cine.

Benjamín afirma que la fotografía guarda una especial relación con el psicoanálisis. Así, nos dice que a través de ella una persona ve datos de su pasado. En este sentido, la instantánea sería el subconsciente de una visión propia, siendo a su vez una abstracción de la realidad a través de un instante subjetivo al igual de abstracta que una pintura de Picasso. Es por ello que el arte de la fotografía nace a partir de una ruptura de la quietud para imbricarse en conceptos cinéticos como el movimiento y el dinamismo.

El surgimiento del cine por parte de los hermanos Lumière significó más un desarrollo técnico que un avance en la conceptualización del arte. No hay que olvidar que los Lumière comenzaron experimentando con la realidad demostrando con sus proyecciones y lo acontecido en ellas que el cine se aprende –recordemos los sucesos cuando proyectaron la llegada del tren, por citar un ejemplo–. El ojo humano por primera vez en la historia estaba viendo imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla.

Los célebres hermanos fueron pioneros en organizar una nueva forma de captura y muestra de imagen, pero quien popularizó el cine en sus inicios y lo

acercó a una cultura de masas fue Marie Georges Jean Méliès (8 de diciembre de 1861 – 21 de enero de 1938). Este ilusionista de profesión veía en el cine una baza para representar sus trucos en la gran pantalla, siendo el primero en utilizar efectos especiales a través del negativo implementando así las narrativas. Sus obras difieren de las de los Lumière en que éstas ofrecían una narrativa en lugar de ser una serie de motivos cómicos sucesivos.

Si entendemos a Jean Méliès como un creador ilusionista, David Wark Griffith será el inventor del montaje paralelo y una figura clave a la hora de representar lo que hoy llamaríamos un realismo narrativo o modo de representación institucional de las películas estandarizadas actualmente. Era este un artista que creía en la técnica como medio de superación en el arte diferenciándose de Méliès, criticado porque yuxtapone los planos. Sin embargo haciendo una lectura contemporánea, se podría decir que ambos trabajaban la técnica y lo artístico, aunque Méliès no era tan tecnicista como Griffith. El lenguaje audiovisual de Griffith se materializó en otros creadores como John Ford, quien añadió a su lenguaje las técnicas de Griffith.

Aunque el comienzo del cine guarde algunas contradicciones entre diferentes personajes, se podría decir que es un medio donde el arte se une a su etimología en su misma forma. Arte, del latín *ars*–*artis* y éste del griego τέχνη *technē*.

Sin duda, Méliès ha sido uno de los pioneros del cine por amplificar los dominios de esta disciplina además de un precursor a la hora de relacionar conceptos como magia y cine, siendo la ciencia ficción el género contemporáneo que mejor continúa esta estela. La ciencia ficción se ha postulado como género de referencia fundamental, en buena medida a partir de que *2001 Odisea en el espacio* (1968) hiciera pasar a este género de Serie B a la gran pantalla o gran taquilla. También se ha formalizado como recurso para tratar dilemas como la inmigración, cuestiones metafísicas o el mismo devenir entre el bien y el mal. Asimismo, se manifiesta como un recurso que permite articular una serie de medios y efectos para “psico-condicionar” el espacio en función de lo que se quiere contar o hacer sátiras de las situaciones reales, siendo el concepto contemporáneo de las novelas de aventuras.

Sin embargo, un referente cinematográfico capital con el que trabajo lo constituye la autora Maya Deren la cual ha elaborado términos y desarrollos a la par que su propia práctica, como el uso del término “anagrama”.

Gramaticalmente, el término es utilizado para ordenar las letras de una palabra y construir otra palabra; pero también es un símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y aquellos elementos que guardan relación con ella.

Para Maya Deren cada elemento de un anagrama está en relación con su conjunto, de tal forma que ninguno de los elementos puede ser combinado sin que afecte a sus series y, de este modo, afecte al conjunto. De otra parte, un conjunto guarda relación con cada una de sus partes –ya sea leído en el modo en el que sea leído–, en tanto que la lógica del conjunto no se ve afectada sino que permanece intacta. Consecuentemente, en el interior de un conjunto nada es primero y nada es posterior, nada es futuro ni nada es pasado, nada es nuevo ni viejo con excepción el propio conjunto, el anagrama mismo.

A nivel alegórico es una referencia al tiempo privado y público que tiene la escritura y la composición, a la cual se le puede cambiar su orden lógico y secuencial, generando algo así como una danza de deriva. Una deriva que se produce desde la grabación de las imágenes, la ordenación y la posterior composición entre ellas, que realizadas a través de proyecciones suponen en sí mismas la continuación de la deriva a través del registro.

Así pues los diferentes conceptos a los que me he estado refiriendo en este proyecto hacen referencia al *tiempo*, a la *subjetividad*, *aleatoriedad*, *tautología*, *reelaboración*, *reestructuración* y *narración fragmentada de registros* de lo cotidiano, quedando el simulacro como medio de producción del propio proyecto.

Se trata de lo cotidiano para establecer con esos fragmentos una comparación entre sí, que nos permite la construcción de una frase que pretendemos –en el mejor de los casos– sea legible y apreciada por el conjunto de los espectadores.

Heterotopía es un concepto en la geografía humana elaborado por el filósofo Michel Foucault para describir lugares y espacios que funcionan en condiciones no hegemónicas. Éstos son espacios de alteridad, lo que equivale a decir que no corresponden al aquí o ahora sino que rebasan las fronteras físicas y mentales, tales como el espacio de una llamada telefónica o el momento en que te observas en el espejo. Homotopía es definida como la sociedad normal en que vivimos y dentro de esta sociedad estarían los lugares heterotópicos. Así, la heteropía se trataría de un lugar con un concepto que nos induce a comportarnos de determinada manera; por ejemplo una biblioteca, un festival o un cementerio. Estos lugares heterotópicos son tratados como conceptos teóricos para la realización de las piezas.

El tiempo es otro de los conceptos fundamentales recogidos en el presente trabajo. El tiempo es una magnitud física con la que medimos la duración o separación de acontecimientos sujetos a cambio. Este factor crucial nos permite ordenar los sucesos en secuencias estableciendo un pasado, un futuro

y un tercer conjunto de eventos ni pasados ni futuros respecto a otro llamado "presente", el que a su vez está formado por eventos temporales simultáneos.

En mecánica relativista el concepto de tiempo es más complejo: los hechos simultáneos ("presente") son relativos al observador, salvo que se produzcan en el mismo lugar del espacio; por ejemplo, un choque entre dos partículas.

El fin último de este proyecto es el de elaborar un orden a través de un quehacer constante pasando por una reelaboración continuada, que nos permita en último término entender el conjunto y comportamiento de las piezas como una sintaxis. El tiempo es una construcción racional para entender las cosas, dándose la paradoja de que cuando no somos racionales el tiempo no existe o se transmuta.

El hecho de que el trabajo final sea una imagen-tiempo y *no un discurso* alude al *ritmo* como elemento vertebrador de las secuencias, ya sean de *imágenes en bucle* o *imágenes lineales*, las cuales se relacionan a través de la comparación de sus ritmos que, a su vez, se comparan con el ritmo final de la imagen-secuencia. Existen varios autores relacionados con lo artístico –como por ejemplo Jhon Cage–, que aluden al tiempo como un concepto subjetivo que elabora la obra. Este concepto subjetivo se entiende bien en prácticas artísticas como son la performance o en el mismo caso de Jhon Cage en las composiciones de sonido que forman su obra.

Sin embargo al entender la imagen-tiempo a través de una narrativa, ese *tiempo* y *ritmo* se subordina en pro de la narrativa restándole a la imagen y a la forma de leer la imagen-tiempo. En ese sentido, para nuestro proyecto hemos asumido de Maya Deren la idea o recurso del *tiempo comparativo*, como por ejemplo en "meshes of the afternoon", donde el hombre persigue a la mujer –más veloz en el ritmo de la imagen– y, siendo más lento, la alcanza. Vemos entonces que el ritmo dentro y fuera del registro varía para, de este modo, compararse consigo mismo y entre los elementos rítmicos que aleatoriamente son alterados.

La forma de las imágenes y la naturaleza distinta que éstas tienen –ya sea a nivel temático, aludiendo a la calidad o el contenido, etc.– permiten crear un complejo de relaciones que de forma similar al ritmo apuntan a la comparación. En este contexto la idea de infinito –donde se juntan las paralelas– y la idea de límite –a donde se tiende y nunca se llega–, nos permiten darle diversas utilidades a un mismo registro dependiendo de donde se encuentre y de la secuencia sonora con la que se le relacione porque alude a una forma de trabajar anómica –sin una ley fija–, usando la sensorialidad para enfrentar el proyecto que habla de la intuición como recurso para componer diversos órdenes a partir de los acontecimientos ya registrados;

entendiendo que cada una de estas secuencias a la hora de exponerlas proyectan, como registro, un acontecimiento visual en sí mismo. Diferentes formarían entre sí un cuadro, mientras que el acto o acción sería lo que sucede en la escena, teniendo en cuenta que cada uno de estos elementos estarían recogidos en el registro de la imagen y serían los motivos por los cuales se cambia la escena o se cambia el acto. Así, se suceden unos ritmos donde el juego entre ellos será lo que conformará el proyecto: a base de la dislocación de escenas. Es importante la idea de marco a la hora de trabajar el proyecto, cumpliendo la función de separarnos de la obra ilusionada para extrapolar al espectador de un ambiente cotidiano –que es la realidad– mientras se visiona la pieza.

Sobre las imágenes surge la necesidad de buscar referencias y comparaciones ya sean visuales o teóricas sobre el tema. A este particular, Maya Deren constituye el referente teórico principal a través de la cual han surgido los conceptos metodológicos con la que hemos trabajado.

Esta artista, en la búsqueda de su propia teoría artística, introdujo métodos en el registro, en la forma y en la sintaxis de su propia producción. De algún modo, son estos conceptos los que me han permitido plantearme un trabajo que aborda, en muchos sentidos, el binomio imagen-tiempo.

Por ejemplo, los *ecos, influencias o referencias* que tengo a nivel referencial están extraídos de escenas cinematográficas de trama psicológica o bien de películas narrativas consideradas cine independiente por la estética del contenido *underground* que éstas presentan. Sin olvidar, a veces, un carácter puramente despectivo, de estética *yonki* usado por el cine independiente americano de los “80, como podrían ser las secuencias rápidas presentes en la película *Spun* dirigida por Jonas Akerlund, en el año 2002, con un guión de Will de los Santos y una fotografía de Eric Broms. Esta cinta muestra una trama donde la psicología de los personajes vertebró la acción, los cuales nadan en un mundo de alto grado de adicción en tanto que una visión oscura emponzoña la temática. En la propia película se puede apreciar que el número de cortes es desmesurado, siendo parte de la intencionalidad del director producir un efecto muy concreto en la percepción del espectador.

Otra de las influencias o referencias contenidas en este proyecto y realizada con el mismo método de tratado de las imágenes es la llamada rotoscopia. Un exponente de ella sería la película *Waking life* de Richard Linklater, filmada en el año 2001 teniendo como director de fotografía a Tommy Pallota junto a Linklater. Este *film* presenta una trama donde el protagonista, sin nombre, mantiene conversaciones con personas distintas que parecen entrar y salir de su vida arbitrariamente. Mediante la idea del sueño el destino del personaje se

va forjando a través de una serie de conversaciones en un mundo onírico, las cuales conforman verdaderamente la película.

Por otra parte, la película *A Scanner Darkly* se basa en un futuro cercano que es presentado por así decirlo como un tiempo roto, donde los efectos de las drogas siguen erosionándolo. El espectador se enfrenta a una sociedad rota poblada de espías anónimos, una situación de alarma donde no se sabe de dónde procede la droga ni quién la vende. Aquí se podría encontrar la idea del tiempo como forma de tratado de mis propias imágenes, esa paranoia como medio que fragmenta un tiempo narrativo. La situación de un protagonista que se ve abocado a autoespiarse dentro de un entramado, cuando él mismo es uno de los que elaboran el montaje.

El papel que tiene este actor se asemejara un poco al papel de un alumno haciendo su trabajo. También se podría establecer una similitud a la hora de montar el proyecto partiendo de las consideraciones de varios profesores que iban conjugando la trama en que aquél se encuentra. El conflicto se plantea cuando empieza a notar que la droga a la que tiene que fingirse enganchado le está enganchando realmente. Así está empezando a destrozarse su sistema nervioso, alterando su percepción de la realidad y modificando su personalidad.

A la hora de un tratamiento de la imagen he estado influenciado por un director de teatro llamado Peeping Tom, así como por trabajos audiovisuales como "Le salón", "32 rue Vandenbranden" o "A louer", donde la imagen por la cual compone la narración audiovisual es una imagen que se oscurece y se enturbia, a la par que la narración se va oscureciendo y enturbiando. Esta oscuridad en la narración me parece que tiene bastante que ver con la erótica producida en los videos realizados.

Otro referente, que no tiene tanta oscuridad pero que sin embargo establece una narrativa muy cómoda sin necesidad de contar transcendencias, lo constituye la película de "Lost Atlas" (2011) de Kai Neville, la cual está basada en simples olas y en surfistas surfeando sobre éstas, mezcladas con el ambiente que se encuentra por el camino.

3. INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

La investigación en esta práctica comienza por la necesidad de una recopilación de lo cotidiano para introducirlo en el campo de lo artístico. Ello puede venir definido por una disertación de un tema a partir de un desarrollo teórico o bien a través de una práctica artística realizada a partir de una metodología. En cualquier caso, es a través de estas dos vías de donde procede una metodología en la que concluye el desarrollo de todo este proceso a través de diferentes formas y del cuestionamiento entre la materialización de una idea y lo necesario para llevarla a cabo. En ese sentido nos encontramos en la situación de tener que buscar algo que nos permitiera estar con las manos vacías, debido a que este es el modo en el que me encuentro cómodo en el mundo y en la vida en general.

El proceso comenzó como la búsqueda de un medio que hablara de la *relación con el otro*. Así a través de esta búsqueda realizamos una serie de piezas que, a día de hoy, guardan una relación con la cotidianidad final de los videos proyectados.

El video de lo cotidiano trasladado al ambiente académico sirve para contar cosas a través del registro, que a través de una vinculación con lo académico señala conceptos tratados en estos años de estudio. Esto me sirvió para plantearme un proyecto, en el que usando los medios que conocía pudiese contar lo que quería contar de modo satisfactorio.

Sin embargo, además de conseguir algunos cortes de vídeo con los que después empezaría a trabajar/experimentar, me planteé el medio que conocía y como dicho medio no era un medio que técnicamente conocía (como podrían ser los programas de edición de video), me aparté por así decirlo de la edición clásica desarrollando de un modo fluido mi propia forma de proceder y tratar la cotidianidad.

El siguiente paso fue un replanteamiento de todo el proyecto, a la vez que entenderlo no sólo en relación a los contenidos, sino también a la forma. Y, en ese sentido, encontrar la manera de conjugar ambas cosas: las construcciones de Maya Deren y la idea del simulacro a partir de registros cotidianos por un lado y, por otro, la idea de anagrama como metodología compositiva.

Es a través de esas visualizaciones cuando empieza a tener lugar la idea de aunar secuencias en *cortes* únicos, esto es, editar a partir de una sola secuencia. Así pues, la forma de plantear esta forma de editado surgió de la complejidad y problemas que plantea la instalación de un *software* de edición de los llamados tipo Adobe. Son las preguntas sobre qué es una imagen y qué es una secuencia las que me permiten deducir la cuestión de que una imagen

podría ir detrás de otra, y otra de otra, dando lugar así a una estructura por comparativa.

¿La elección del nombre?, ¿se plantea como una definición como el mismo trabajo?, ¿sobre el tema? La idea de la relación con el otro es el *leit motiv* de esta obra donde unos dispositivos producen un registro, los cuales contienen la imagen de un sujeto. Tal sujeto es un sujeto activo y, a la vez, dicho sujeto puede ser entendido como un dispositivo en sí mismo que también produce una serie de registros, que debían ser las memorias de las escenas en los registros de las imágenes finales. Así, se plantea una guía que dirige todo el trabajo a la vez que explica la relación con el otro y el registro de ésta. En cualquier caso, lo más importante es que la sintaxis interna del trabajo estaría en pro de esta guía.

4. PLANTEAMIENTO

Una idea fruto de una serie de asociaciones entre cosas conocidas, de elementos a veces contrapuestos... Esta idea también es la que debe dar el ritmo al trabajo y no el trabajo ritmo a la idea.

En performance unos de los discursos para la creación del colectivo era la siguiente premisa: “Tú, concéntrate en tu tiempo, sin embargo cuanto más te acerques a tu tiempo, más te acercarás al tiempo del colectivo. Sin embargo, no tienes que encajar con el tiempo del colectivo como proposición”. Esa sería una directriz dada por el profesor Bartolomé Ferrando a propósito del tratado del tema del tiempo, presente en mis notas sobre performance y que apareció en el tiempo que tenía que aparecer resultando útil a la hora de la descripción sobre el ritmo.

El tiempo es uno de los temas a tratar a la hora de presentar los cortes al espectador; este tiempo puede tratarse de un tiempo interno de la propia imagen, el cual se encuentra diferenciado por ejemplo en vídeos que recogen prácticas de performance y vídeos de un paisaje urbano; hasta ahí el ritmo interno que marca el tiempo de la secuencia que lleva la imagen estaría claramente diferenciado. Otro tiempo sería el resultado del ritmo entre escenas diferentes relacionadas y un tercer tiempo sería el tiempo total en el que se muestra.

Cada cosa tiene su tiempo, una mamá tiene un bebé en nueve meses, pero nueve mamás no tienen un bebé en un mes. Por lo tanto un tiempo tal vendría dado por la combinación de los diferentes ritmos entre sí, lo que podría asemejarse a la forma de combinarse la música cuando trata de recoger diferentes canales de sonido en una misma pieza.

Las referencias temporales que se dan en las imágenes hacen alusión a lo cíclico y ello –lo cíclico– es, de algún modo, el medio en que la cotidianidad se recoge, extrae o registra, la materia prima de la obra. Este carácter cíclico se vuelve a repetir cuando tratamos el tema de un mínimo cambio o de una mínima variación. Y es en esa mínima variación, dentro de ese carácter de lo cíclico, donde se arma y tiene lugar el tiempo de las imágenes.

Estos tiempos estarían formando entre sí una coreografía múltiple que recoge las unidades desde áreas espacio-temporales concretas en un registro dislocado.

Así pues a partir del material que tenía, adopté la forma de la imagen-tiempo, de la que debo decir que trata, en lo posible, del alejamiento de la representación, aun siendo obtenidas de un modo *de grabado y de*

documentación basados en la cotidianidad. Este alejamiento de un cierto “querer decir” favorece la relación entre lo plástico (proveniente de la imagen) y el sonido.

No hay una relación entre texto y voz. Sin embargo, en esa imagen-tiempo de la que no es posible hacer una lectura a través de palabras y donde no cabe una lectura que se pueda leer como palabra, es una posibilidad el hecho de poder jugar con algo que no termina siendo un concepto sino una imagen reforzada como tal. Posibilita poder jugar a través de la sintaxis y a través de una linealidad que permite una elección, en términos de legibilidad, acorde con la experiencia del sujeto que lee.

¿En qué medida se trata de un ejercicio creativo? Esa forma de alteración de lo cotidiano, ¿de qué puede servir desde el punto de vista de la visualidad? ¿Cómo estas imágenes tratan o no las posibilidades de articular frases visuales no intencionadas?

El intervalo que hay entre unos espacios visuales presentados y otros espacios marcadamente diferentes hace que se favorezca una cierta plasticidad entre ellos. Esta plasticidad pasa, por decirlo de algún modo, de un lenguaje a otro siendo *el intervalo* la imagen propuesta para ser visualizada.

Lo auditivo constituye otra forma de imagen que el espectador conecta consigo mismo por el mero hecho de encontrarle un sentido, una conexión. A este respecto, para un espectador no familiarizado con la visualidad propia del mundo artístico puede adquirir un sentido basado en unos tipos de experiencias y conocimientos concretos mientras que, por el contrario, para un espectador experto en la esfera visual y artística puede tener otro sentido, otro significado.

De otra parte, el tratamiento que le doy al tiempo en los vídeos va más allá de un montaje invisible, tratándolo casi como una concepción teórica; un tiempo cíclico que posee la capacidad de mutar su forma en una naturaleza distinta, derivado del origen del registro y de su uso “de un testimonio de tipo público o de un uso privado. De cualquier modo, lo importante no es lo que está escrito, si bien lo que está escrito adquiere un valor significativo.

El hecho de que se trabaje a partir de un archivo extraído de lo cotidiano —y se trabaje sobre éste elaborando documentos desde unas líneas que comienzan en lo concreto y adoptan una continuidad cíclica— hace que dicho archivo sea más que un espacio de almacenamiento, más que un instrumento de trabajo en sí mismo, más que un punto de unión entre la memoria y la escritura. En definitiva, que sea un territorio que establece nuevas relaciones entre pasado, presente y futuro.

El ejercicio creativo ofrece como resultado el archivado de documentos y el trabajo a partir de este archivado. Las imágenes son documentos en sí mismos a la vez que el proyecto es el archivo y es, justamente, en la relación de archivo y documentos donde se produce el ejercicio creativo en sí mismo.

Además de este ámbito sugestivo de lo cotidiano, una imagen-tiempo es algo que construye una narración y que tiene un tiempo en el que la persona lo percibe. En este contexto, el modo en que introducimos a alguien en el tiempo de la imagen junto al esfuerzo que hacemos por tener en cuenta el ámbito en el que va a actuar, hace que sea inevitable que exista una relación entre el lenguaje y los vídeos tratados como discurso. Puede que sea como discurso que no dice manejando niveles, capas, sonidos imágenes o tiempos, tal vez sólo insinuando cosas pero ya esa insinuación es mucho más trascendente de lo que a simple vista parece.

Debido a que en nuestro lenguaje las palabras tienen por función representar lo real, copiarlo con una atribución fonética, éstas se convierten en símbolos que representan realidades pero que, al mismo tiempo, son realidades en sí mismas; por ello surge este trabajo de imagen a partir de lo cotidiano, a partir de lo fácil, de lo que insinúa. Sin embargo, algunos artistas afirman que el lenguaje no comunica, no sirve, alegando que el lenguaje nuestro perpetúa la dominación de la representación sobre la vida, que la alfabetización de lo cotidiano supone que la realidad esté alfabetizada dándose, así, la paradoja de que no es el sentido el que crea las palabras sino las palabras las que crean el sentido. Por ello en nuestro trabajo el lenguaje se articula a partir de comparativas que el propio espectador establece según su entendimiento sobre un archivo determinado .

El hecho de trabajar el vídeo a partir del espacio interno de los medios que lo construyen crea el lenguaje de la propia producción. En otras palabras, nuestro trabajo es fruto de la obsesibilidad que transforma la dificultad en un amigo, que llevándolo a lo artístico compone un proyecto.

*Cualquier declaración hecha por un artista y que tenga que ver con el terreno de su actividad creativa se toma normalmente como un manifiesto o declaración de las teorías en las que se basa su trabajo creativo. **3*

5. DESARROLLO DEL PROYECTO; PROCESO DESDE LAS IDEAS HASTA LAS PIEZAS FINALES.

La estructura básica del proyecto que presento se compone de una serie de composiciones donde la frase empieza a cobrar sentido a nivel temático. Esta estructura compositiva se articula a través de una serie de vídeos, los cuales componen en sí mismos el título y el tema de este *corpus* artístico. Estos vídeos constan de una imagen, un tiempo y un sonido los cuales han sido producidos a través de la siguiente metodología:

La imagen ha sido recogida y archivada.

Ello ha propiciado la generación de diversas secuencias mediante simulacros.

(Con simulacro nos referimos a reproducciones de imágenes-tiempo que en principio sólo guardan relación en el hecho de que están grabadas desde la subjetividad y el entorno del autor).

Este acontecimiento visual ha sido vuelto a grabar (tautológicamente) generando una secuencia única que contiene la memoria de dos tiempos. Realizando estos cortes a través del tiempo de las imágenes, un tiempo externo (real) y la narración propia que poseen estos cortes.

Tales cortes, a través de variaciones, se van superponiendo por capas y entre sí dando lugar a una nueva relación la cual está determinada por el contenido de los cortes iniciales fundamentalmente.

Este tratado de las imágenes y el contenido propio del método es la que me permite producir una taxonomía propia a partir de taxonomías diferenciadas.

6. DISPOSITIVOS DE REGISTRO

Las imágenes han sido recogidas a través de diferentes dispositivos, extrayéndose de ellas distintas formas de registrar dependiendo de la tecnología usada por cada uno de los dispositivos que registran la escena. Extrayéndose por ello una diversidad de calidades las cuales refuerzan, a través del método, el resultado en términos de calidad final.

Estos planos en parte han estado registrados a través de dispositivos móviles junto a una cámara canon 600D. También señalar que no he sido el único en recoger estas imágenes y que en este proceso he contado con la inestimable ayuda de amigos que grababan imágenes siguiendo una guía —dicha guía era “tú graba”—. De este modo, la idea de relación con el otro está nuevamente presente a través de un punto de vista que no es completamente propio, pero que forma parte de mi ambiente inmediato.

Mencionar asimismo que estas imágenes, a través de las proyecciones y la producción de secuencias en estas proyecciones, han vuelto a ser recogidas otra vez a través de diferentes dispositivos, dando lugar a imágenes con una calidad que en su registro contienen otras calidades.

6.1. REGISTROS VIDEOGRÁFICOS (TRABAJO DE CÁMARA).

Los archivos de registro se presentan a través de cortes fragmentados, así como de archivos despedazados y sin continuidad. Esto puede interpretarse como un reflejo de que la abundancia de información, el acceso a la información sin importar la fuente y con una visión del tiempo basada en el presente sin importar ni pasado ni futuro más que cuando aparece alguien o pasa algo, hace que los cortes de vídeos puedan tener una cierta relación con la idea de deslocalización.

A la hora de registrar las imágenes esta deslocalización se hace latente no sólo por las fuentes que componen el registro, sino por la propia forma de registrar los mismos acontecimientos con diferentes tecnologías; tecnologías que, aun perteneciendo a un mismo concepto, revierten los significados debido a los diferentes procedimientos que nos facilitan los dispositivos de registro.

Tales dispositivos de registro son los que, a continuación, se enumeran:

Canon 600D. Cámara semiprofesional; se trata de una cámara tipo réflex, la cual capta una imagen con buena luz, estable y cómoda, cuyo dispositivo de grabación de audio emite una calidad de sonido que sin tener una profundidad

exagerada da un audio audible. Esta cámara Canon se compone de un cuerpo y un objetivo bastante evidente, lo cual hace que la psicología cambie a la hora de las grabaciones, por así decirlo hace que se desnaturalice el ambiente en el que registra según la percepción del propio usuario de la cámara como de los individuos que están siendo grabados. Personalmente, considero que a la hora del uso de ésta se profesionaliza la forma de registro, lo que tiene buenos resultados a la hora de grabar motivos formales, propios del teatro o la interpretación.

HTC Desire 816. Se trata de un dispositivo móvil del tipo Smartphone. Contiene tanto grabador de audio sin límite de duración como la cámara por partes. El grabador de audio ha sido utilizado para registrar audios que abarcan desde conversaciones sobre el propio proyecto, charlas triviales o música registrada a la par de conversaciones, directrices de los profesores en materia de producción artística, banalidades y ruidos. A partir de aquí se ha conformado un paquete de sonidos que han sido utilizados a la hora de componer los vídeos en pro de una narrativa entrecortada, deslocalizada. Las cámaras presentes en el dispositivo son la frontal y la cámara en el dorso —la cámara frontal junto a la pantalla permite ver la imagen en alta resolución a la vez que sucede el registro—. La primera de ellas no tiene un cuerpo tan denso como la réflex formando más parte del equipo ligero al que se refiere Maya Deren, por lo que la versatilidad que ofrece permite registrar de forma mucho más naturalizada una cotidianidad, resultando así otra calidad de imagen tanto en el motivo como en el registro.

Sin embargo aunque cada cámara recoge y registra en función de la disponibilidad de ésta, así pues los motivos no determinan el registro a través de una calidad u otra, siendo a veces una paradoja a la inversa donde dependiendo del instrumento varía el motivo. Aquí hallamos una de las evidencias de esa deslocalización citada.

Debido a que algunos de los simulacros están registrados a través de una sola secuencia de vídeo y ésta se obtiene a través de un dispositivo, resulta evidente que el registro saldrá del resultado de cómo esa tecnología capte una proyección de luz, ya sea en una pantalla o a través de una proyección a través de proyector. En la práctica el dispositivo móvil capta mejor el simulacro en términos de calidad visual, no obstante la cámara réflex da un resultado peculiar que también resulta interesante. Dicho de otro modo, produce una erótica menos funcional, pero una erótica interesante a su vez. Ambas en un acontecimiento hacen visible el montaje y la aparición de esas distancias es lo que monta el cuerpo de la propia erótica que resulta.

Los registros videográficos también recogen el audio, bien de motivos naturales bien de acontecimientos producidos; este audio pasa al paquete de audio también, a veces separado a veces vinculado a las propias imágenes.

6.1.1. PERFORMANCES

El trabajo realizado a través de la asignatura Performance ha sido uno de los puntos fuertes a la hora de recoger registros de materia artística en sí. De esta asignatura —tutelada por el profesor Bartolomé Ferrando— han surgido desde cuestionamientos en el quehacer artístico a prácticas en grupo de performance. Añadir que del interés por los conceptos en la asignatura y de la implicación de los propios alumnos surgió el Colectivo Albastru, además de que de las acciones realizadas en el periodo que abarca desde octubre de 2014 a junio de 2015 —entiéndase el registro de estas acciones y el registro de la teoría necesaria para realizarlas— han surgido una serie de documentos que constituyen un apartado fundamental en el propio archivo; así pues, es una parte de los registros que contienen las secuencias.

Los integrantes en el Colectivo Albastru durante la recogida de documentación han sido los que, a continuación, se detallan:

Alba González (España), Lorena Aparicio (España), Mario Montoya (España), Maria Tamarit (España), Aranzazu Cañizares (España), Juan de la Cerda (España), Yolanda Franco (España), Marta Sánchez (España), Ana Granero (España), Paula Onet (Rumania), Livia Guillem (España), Edgar H.Canul (México), Mariana López (México), Eleonora Diblasio (Italia) e Irene Tornero (España).

El proceso por el cual se toma el registro de estas imágenes es casi automático, estando motivado por una necesidad de registro para que la propia práctica artística no acabe diluyéndose en la memoria y en pro de realizar análisis internos y documentos explicativos de lo acaecido a nivel de grupo.

He de señalar que de aquí surge un material de extraordinario valor, diferenciado además según el punto de vista en que se encuentra el integrante que lo recoge. A este particular, creo que trabajar el vídeo a través de otra motivación y que esta motivación sea lo que integra el propio contenido de los vídeos tiene mucho potencial a nivel de lo que se puede construir *a posteriori* con esos registros. Ésta era mi motivación al registrar el grupo y tal motivación se refleja también en los trabajos realizados en el proyecto.

6.1.2. SECUENCIAS ALEATORIAS EN MOVIMIENTO

Las secuencias aleatorias en movimiento, *a posteriori*, han sido calificadas según su forma, procedencia y contenido; dándose en esta clasificación varios grupos derivados de éstas, etiquetando estos fragmentos en función de una reproducción aleatoria pero orientada en pro de construir otros documentos a partir de la relación entre los múltiples registros. Estas carpetas o grupos han sido los que se citan:

Acciones.

Carlitos pellote.

Césped.

Color y luz.

Conversación.

Derivas.

Documental.

Drogas.

El paseo de una vaca.

Entrevista.

Facultad.

Manos.

Night.

Paisaje.

Project room.

Repantalla.

Terraza de Mario.

Usos privados, testimonios públicos.

Resultando de estas carpetas la configuración de los vídeos finales en sí presentes en la carpeta, la que recoge las conclusiones derivadas de trabajar esta imagen tiempo. Estos extractos de vídeo son nombrados en relación a la información registrada en estos documentos, los cuales tienen cada uno un tiempo dependiendo de la duración que se ha considerado oportuna para contar lo que se quiera contar en cada uno de estos documentos. No hay que

olvidar que cada cosa demanda su tiempo, así una mujer tiene que esperar 9 meses para tener un bebé mientras que una mosca se reproduce en escasas horas, si bien de los dos ejemplos sale una vida.

6.2 REGISTRO DE AUDIO

Como puede apreciarse el sonido junto con la imagen constituyen la piedra angular del presente proyecto. Este sonido también puede ser clasificado en función de sus diferentes taxonomías, las que van desde ruido, conferencias, reuniones, conversaciones, random, música atonal y música tonal también.

Este trabajo con diferentes patrones sonoros es la parte misma del proyecto al igual que sucede con la imagen, creándose así un audio sugestivo compuesto por los audios que previamente he ido registrando en mi cotidianidad. Tales registros pueden venir bien de la grabadora de audio o de composiciones hechas a partir del audio que registran los dispositivos que recogen la imagen.

En el trabajo investigado a partir de lo sonoro han resultado composiciones que valdrían por sí mismas como canciones, también han resultado composiciones que valdrían como documentos narrativos entrecortados así como declaraciones derivadas del propio quehacer artístico; así pues, este audio sirve para un decir, que dice lo que contiene.

El registro de voces está compuesto por numerosos documentos procedentes de los propios dispositivos que recogen la imagen a la vez que el sonido de ésta, así como de una recolección a través de la grabadora del móvil que va desde discursos dentro de un ámbito de producción artística hasta sonidos de la calle, pasando por conversaciones de colegas que pueden ir desde la metafísica más abstracta hasta los asuntos de compra venta de estupefacientes, entre otros. Se establece aquí una relación entre lo que la persona capta en un espacio auditivo y como la diferencia crea relaciones, al tiempo que estas relaciones son usadas para articular el sonido de las imágenes tiempo.

Vendría a ser la misma idea que el trabajo a partir de la imagen, notando que el proceso es el mismo en el audio como en la imagen.

En este apartado, hay que destacar el audio en performance debido al trabajo dentro de Colectivo Albastru, que trabaja la sonoridad como medio de experimentación de temas como la intensidad, el ritmo y el tiempo. En rigor, algunas grabaciones se derivan de estas prácticas convirtiéndose en verdaderas materias primas que después compondrán la imagen-tiempo y harán alusión a lo performativo no sólo desde una visualidad sino desde una escucha. Esta sería la explicación para los audios derivados de la práctica

artística, sin embargo de esta práctica surge una teoría que también es recogida en pro de un entendimiento de la propia práctica y la utilización de la misma en construcciones artísticas más complejas.

6.3 CONCLUSIONES A PARTIR DE LOS REGISTROS.

Por así decirlo sería la explicación relativa al trabajo de campo, el que queda recogido también en el registro de las propias imágenes. El núcleo primordial del trabajo de campo estriba en vivir atendiendo a la cotidianidad y es a partir de aquí de donde se recoge la materia prima de toda la producción.

Estos cortes que han sido tomados en diferentes realidades se reordenan según su origen creándose, así, carpetas dependiendo del origen diverso de los archivos. Todas estas carpetas crean un archivo de mayor entidad que es donde se encuentra todo el material.

A partir de este archivo se genera el proceso de trabajo. Este proceso consiste en reelaborar nuevo material a partir del ya existente. Como se observa, tal proceso de trabajo tiene dos características principales: la reelaboración in situ y la aleatoriedad visual.

7. REELABORACIONES IN SITU

Hoy la belleza es una cualidad del acontecimiento, no del objeto

Zygmunt Bauman

La elaboración de documentos que contengan el registro de otros documentos se ha materializado a través del registro de una aleatoriedad pensada. Sirva de ejemplo el sonido para que pueda construir un algo sugestivo, aunque se corte sin una aclaración precisa.

Estos registros de registros se han realizado a través de la proyección de las mismas imágenes y de la grabación de éstas (cuando hablo de imagen me refiero también al sonido que contiene la misma) realizando simulacros.

Estos simulacros se realizan mediante la posibilidad de reproducir diferente *software* de vídeo y de sonido conjuntamente, creándose así secuencias que sólo se producirían debido a su azar una vez. Asimismo, se han registrado partes de aquéllos dependiendo de nuestros intereses, que son intuitivos y no trascendentales ni simbólicos.

Con el registro de estos simulacros mediante los diferentes dispositivos se registran imágenes de calidades diferentes, produciendo una indudable erótica. Así, se han utilizando diferentes calidades producidas por diferentes dispositivos. Estos dispositivos son los que, seguidamente, se enumeran:

Dispositivo HTC Desiré. Se trata de un dispositivo telefónico móvil con cámara delantera y trasera integradas. La cámara delantera tiene 10 megapíxeles y graba full HD. La cámara frontal tiene 7 megapíxeles. Las cámaras producen una imagen poco limpia, si bien ofrece mucha maniobrabilidad. Tiene, además, la posibilidad de registrar audio. Al ser un dispositivo móvil y integrar *apps* como *whatsapp* cabe la posibilidad de utilizar los archivos enviados o recibidos por este medio.

Cámara Cannon e420. Tiene un objetivo de fábrica. La cámara tiene 10 megapíxeles y graba vídeo full HD. Tiene una imagen muy limpia y nítida, aunque ofrece menos maniobrabilidad que el dispositivo telefónico.

Ambos dispositivos recogen tanto la imagen como el audio que se produce en el acontecimiento, realizando por así decirlo simulacros de secuencias aleatorias donde se produce esta ambivalencia entre la sonoridad y visualidad de los mismos ambientes o escenas. Consecuentemente, se generan tautologías.

En esto consiste la elaboración *in situ* y así se han generado las mismas secuencias finales.

7.1 ALEATORIEDAD VISUAL

Las imágenes han sido tratadas a través de una aleatoriedad, presente en el reproductor Windows media y VLC. De este modo, jugando con las imágenes presentes en las listas de reproducción, el proceso consistía en grabarlas no importando si era de la misma pantalla o de la proyección (siendo en total dos o tres pantallas). Esta *praxis* posibilita la ampliación de la gama de calidades y genera una erótica con la que había comenzado mi trabajo, lo que me gustaba.

Por tanto, haciendo una regrabación de los materiales producía materiales nuevos, los que podrían funcionar como pieza *per se* o constituir parte de otra posterior grabación.

Un esquema básico por pasos desde que estoy a punto a realizar el acontecimiento sería el que sigue:

- Poner a reproducir una de las carpetas. Modo aleatorio. Reproductor Windows media.
- Añadir a esta reproducción otra carpeta. Mismo reproductor. Se mezclan ambos contenidos. Se relacionan entre sí.
- Seleccionar un audio o una carpeta de audios. Reproductor VLC. Relaciono un audio con el conjunto de imágenes que se están reproduciendo las cuales tienen a su vez un audio independiente. Ambos audios se complementan.
- Modular el audio de ambos reproductores, dando prioridad a determinadas características de los mismos.
- El audio es emitido por un canal de amplificación de sonido, mientras que la imagen lo hace a través de un proyector lumínico.
- Esta reproducción o secuencia es captada a través de diferentes registros. A su vez la imagen está proyectada en dos pantallas. Por mi parte, voy recogiendo el material conforme me interese la calidad de cada una de las pantallas.
- Se crean las secuencias buscadas. Estas secuencias se ponen en común en las mismas listas de reproducción que siguen reproduciéndose y se relacionan con los archivos reproducidos en una primera parte.
- Se genera una reproducción de ambos archivos mezclados.

- La reproducción es recogida mediante el sistema de registro.
- Se generan nuevos archivos que pueden resultar piezas en sí mismas o material para el mismo tratamiento.
- Se efectúa una selección de las piezas y se determina si son obras en sí mismas.

Así pues, el trabajo empezó a construirse a sí mismo bajo este método pero a medida que tomaba forma surgieron otras imágenes las cuales se siguen trabajando. Esto podría ser una introducción a la postproducción de las imágenes.

7.2 POSPRODUCCIÓN; TRATADO, EDICIÓN Y LIMPIEZA DE FORMAS.

El tratado de la imagen viene generado por la misma tecnología utilizada por el proyector o la pantalla regrada. Esto es lo que se llamaría un tratado a ensayo y error, mediante el que se suceden la cantidad de propuestas realizadas.

Estas propuestas volverán a ser trabajadas —aunque de una forma muy sumaria— para realizarles bien limpiezas bien distorsiones de la mano de *Premiere Pro*. Esto sólo sucede si la finalidad de la pieza no es exclusivamente artística, esto es, sino que puede tener una finalidad publicitaria o musical.

Por tanto, la limpieza de las formas haría alusión a la elección más que al maquetado o rotulado.

Las piezas presentadas son consideradas el resultado tangible del proyecto, si bien es verdad que todas las piezas que han sido tratadas mediante la metodología anteriormente citada son resultados también. Con miras a una presentación académica la selección escogida queda detallada en líneas posteriores.

Canción patines-. Creada el sábado 21 de febrero de 2015, hunde sus raíces en el sonido, la composición y la creación *amateur*. Se trata de una pieza que por lo sonoro tiene un poco más de forma narrativa que las otras, no obstante sigue jugando con el tiempo de lo visual y el contenido. Se presenta como una composición realizada a partir de un motivo auditivo y otro visual, los cuales en su diálogo componen la pieza artística que ha sido compuesta en su totalidad a partir de elementos configuradores de un todo.

Nigth-. Creada también el 21 de febrero de 2015, trata la representación del sujeto, la acción ante la cámara y el registro robado. La pieza aborda un tiempo

continuo en la mayor parte del registro, sin embargo surgen algunas dislocaciones que remiten al campo de lo visual. Se trata, en definitiva, de la transposición de una cotidianidad nocturna al ámbito de un conjunto referente mediante el método de presentación a la realización de simulacros. Añadir que la obra contiene una narración entrecortada que no trata especificidades sino que generaliza trasladando el registro de ese hacer cotidiano.

Conversación-. Creada el martes 24 de febrero de 2015. Se configura mediante una conversación cotidiana de cocina y música a la cual se añade una imagen de recorrido y ciclicidad cotidiano. También aparece una diferenciación de plano de reproducción y plano de grabación cuando la mano intenta tocar el agua y no puede porque está sucediendo en otro lugar.

Visualidad-. Creada el lunes 27 de abril de 2015. Trata los conceptos fundamentales de la composición de los vídeos. En este caso, a través del sonido explica que se trata de un trabajo de visualidad y no de cine, al tiempo que compone la imagen con motivos cotidianos.

Amistades-. Creada el lunes 27 de abril de 2015. Trata momentos de cotidianidad fragmentada a través de sujetos y registros que son tratados pensando en la composición de la luz y del color. Su estructura se articula a partir de un motivo escogido de la figura humana y de la relación que ésta tiene —compositivamente hablando— con otras figuras. Podría decirse que es una secuencia corta la cual no describe sino que muestra.

Pastel-. Creada el 28 de abril de 2015. Trata el ámbito académico fundamentalmente. La composición fragmentada de este registro está compuesta por grabaciones tanto visuales como auditivas que en principio estaban pensadas para su tránsito en el ámbito privado, sin embargo éstas han sido localizadas y relacionadas con el ámbito visual.

Manifiesto del cine-. Creada el miércoles 29 de abril de 2015. Se perfila como un autorretrato que a través de su comparación con otros fragmentos comenta temas cotidianos encerrados en un marco. Trata el contenido de la imagen cinematográfica, de la relación de la narración de ésta con el espectador, de la oposición a una narración masticada y de la necesidad de involucrarse para tener una percepción profunda.

Blanco-. Creada el 5 de mayo de 2015. Es una composición rítmica compuesta a través de acciones que experimentan con el sonido. Se trata de una documentación subjetiva recogida en las prácticas artísticas del Colectivo Albastru. Estamos ante un ejercicio sobre el tiempo y la presencia articulado en torno a la composición visual y el sonido, donde el montaje constituye la pieza artística.

Whitte- Creada el 5 de mayo de 2015. Se trata de una composición que recoge ensayos de piezas a desarrollar. La peculiaridad de esta secuencia se encuentra en la exposición de la técnica directamente.

Videoteatro- Creada el 5 de mayo de 2015. Trata el tiempo diferente entre una cotidianidad y una pieza teatralizada durante las sesiones de ensayos en el teatro de Bellas Artes.

Cutiu Cutiu- Creada el jueves 7 de mayo de 2015, aborda la teatralidad y la performance en una pieza que lo que busca es romper el tiempo de dicha teatralidad. Se trata de una pieza compuesta a partir del material sonoro y visual surgido de las prácticas artísticas desarrolladas en el Colectivo Albastru. Por tanto, la composición de esta obra está estrechamente relacionada con el propio material artístico producido en el seno del colectivo, derivando así en pieza artística.

Colectivo- Creada el sábado 9 de mayo de 2015. Se trata de un registro de uno de los ensayos del colectivo Albastru, en el cual se aprecia el ritmo como elemento vertebrador de la composición.

Carlitos pellote- Con fecha de domingo 24 de mayo de 2015. Se trata de una conversación de experiencias intangibles a partir de la narración de una de éstas. Resaltar que los motivos visuales se componen de plantas, las cuales no identifican un lugar concreto sino que inciden en una sensación específica. Trata la mística como tema.

Cortes- Data del miércoles 24 junio de 2015. Estamos ante una composición entrecortada a partir de cortes recogidos del trabajo derivado del Colectivo Albastru. Mencionar que tales cortes no se presentan en bruto porque son una derivación subjetiva de documentación de un acontecimiento, lo cual compone la pieza artística.

Cultura del esfuerzo- Tiene fecha de viernes 15 de mayo de 2015. “No a la cultura del esfuerzo” es la inscripción realizada en una pieza artística realizada para la Facultad de Bellas Artes VYSOKA SKOLA HUMMENY (Bratislava, Eslovaquia) bajo la tutela del profesor y artista Danniel Fisher, profesor de la asignatura de pintura y artista en el ámbito de esta misma.

Cutiucutiu1- Creada el 7 Mayo de 2015. Pieza de vídeo compuesta a través del trabajo sobre el poema sinfónico dadaísta “Ursonata”. La obra surge de la colaboración con el artista Pepe Romero y su composición ha sido subjetivizada a partir de la recogida y reestructuración en la presentación del propio material artístico.

Dicen que daña la audición y crea los sordos- Se trata de una composición sonora y visual, la cual se ha deslocalizado trasladándose a un campo de

producción artística en el cual se hace la pieza a sí misma y donde el audio deslocaliza al espectador al igual que la imagen lo posiciona deslocalizando.

Dirección- Se trata de un conjunto de signos recogidos en un subsuelo, los cuales hacen alegoría al caminar, a una dirección marcada y a un espacio deslocalizado. Se compone de un autorretrato en movimiento.

El paseo de una vaca- Tiene fecha de lunes 15 de junio de 2015. El contenido del vídeo se articula en torno a la figura de un vacuno, el cual está delante de inscripciones en la imagen que nos hablan de teorías artísticas y experimentos intangibles.

Ducha- Se trata de un autorretrato realizado en vídeo. La escena proviene de un simulacro proyectado y grabado componiendo la imagen un tiempo dual en el que sucede y resucede, así pues es un trabajo con el tiempo y su influjo sobre la imagen.

Escucha oblicua- Creado el martes 12 de mayo de 2015. Se vertebra en torno a explicaciones relativas a prácticas artísticas, configurando una pieza artística de origen documental. Se trata de una composición compuesta por un lado de una imagen visual y, por otro, de un audio que habla sobre la construcción de proyectos artísticos. Tales ingredientes componen la pieza artística en sí misma.

Idea clara- Con fecha de miércoles 3 de junio de 2015. La pieza se compone de un simulacro compuesto por el audio y la imagen; el audio lo compone una declaración sobre materia artística de Bárbaro Millares junto a una imagen compuesta de una grabación transformada surgida en un acontecimiento artístico deslocalizado.

Improvisación música- Se trata de una pieza que alude a la música y donde lo sonoro se compone a través de una improvisación alusiva a la música y al ruido. Asimismo, la imagen hace alusión a la gráfica y a la forma de composición pictórica.

Juego Kira- Martes 21 de junio de 2015. Hace referencia al juego, a la espera y al tiempo. Hay que decir que el juego mismo y el registro de éste componen la pieza artística. El simulacro artístico se produce a través de la reproducción de estas imágenes.

Just birds- Lunes 15 de junio de 2015. Se trata simplemente de pájaros. El alma de esta pieza se encontraría en el bucle como medio repetitivo, así no se trata de un simulacro sino de una serie de imágenes expuestas en bruto.

Lo que cuente-. Miércoles 3 de junio de 2015. Se trata de una alegoría a la producción artística, al significante y al significado tanto visual como presente en el audio.

Mano-. Jueves 02 de mayo 2015. Pieza basada en el sentido de la percepción a través de su relación con un elemento natural. De este modo, se expone la relación existente entre la cámara y la sensorialidad del acto para, después, recoger aquélla mediante un simulacro, el cual traslada tal sensorialidad a un marco que varía el significado para definir múltiples formas en relación con el arte.

Manos-. 3 de junio de 2015. Se trata de la relación de la forma de la mano, que baila sobre la proyección de una pieza artística recogida en un contexto deslocalizado. La relación de ésta, el discurso de la proyección y el simulacro que se registra *a posteriori* crean el conjunto dialéctico propio de la pieza.

Olas-. 21 de julio de 2015. Trata de una continuidad vibratoria y de una fuerza profunda y continua, las cuales son trasladadas a un campo artístico al que se refiere el método, el simulacro.

Paisaje-. 14 de mayo de 2015. Trata de una localización, de la referencia a un espacio concreto el cual no se determina por ser como es, sino de la relación que un intérprete tiene de él y de su relación en un espacio artístico.

Pieza lsd-. 20 de junio de 2015. Aborda la continuidad en un método de simulacro, simulando asimismo experiencias intangibles a través de la proyección y recopilación de estas experiencias en un proceso metódico y repetitivo.

Pintura-. 07 de mayo de 2015. Simulacro que trata de la relación de lo pictórico y lo fotográfico en un ámbito que hace referencia a una fragilidad elegante, lo que rememora la fotografía y donde proyecta la pintura.

Privado-. 25 de mayo de 2015. Trata de la relación propia con temas teóricos referentes al arte. Ello establece una relación con la escritura y con lo íntimo de la escritura manual en oposición a una transcripción mecánica.

Público-. 25 de mayo de 2015. Alude a la recolección de información descontrolada en situaciones deslocalizadas. En este sentido, la inscripción de estas situaciones en el documento resultante del simulacro es el contenido de la pieza, así como el simulacro mismo.

Stilllive-. 3 de junio de 2015. Se trata de una naturaleza muerta preparada para su ingestión. En ella el contenido mismo registrado en las imágenes cambia su posición original, de modo que el simulacro registrado a través de este registro

de la naturaleza traslada el significado de éste a una forma pictórica con un contenido legible.

Tranvía 2- 3 de junio de 2015. Se perfila como un traslado inusual a modo de autorretrato que trasciende la norma usual de movimiento y realiza un trayecto. Esta pieza está realizada para su reproducción en bucle no teniendo este trayecto ni un principio ni un fin localizado.

Tranvía- 3 de junio de 2015. Articulada con los mismos parámetros de su homónima con la que forma un particular díptico, esta pieza está realizada para su reproducción en bucle no teniendo éste trayecto ni un principio ni un fin localizado.

Ukelele- 3 de junio de 2015. Estamos ante una pieza de carácter musical y pictórico, que no narra y únicamente muestra una serie de sonidos e imágenes compuestos a través de una idea surgida de lo pictórico. El color y la forma son los elementos esenciales que componen la imagen visual y auditiva.

8. CONCLUSIONES

Todo aquel que haya leído poesía de primera calidad no confundirá un reportaje periodístico, por mucha calidad que tenga, con un poema. Los documentales son los equivalentes visuales a los informes periodísticos y tienen la misma relación con el cine de arte que los reportajes con la poesía. (Extraído de Maya Deren, *Universo dereniano*. Pág. 60).

Dentro del continente, que sería el documento mismo, se encontraría el contenido. Tal contenido está relacionado con el arte debido a que se ha extraído de una cotidianidad en un contexto de producción artística a través de diversos lenguajes en diferentes materias que dialogan entre sí, usando la comparación visual y auditiva como medio postproducción a esta cotidianidad. Es por ello que el resultado también habla de la pintura como conjugación de masas visuales, de la performance, del vídeo y de los conceptos necesarios que la articulan. Se trata de un trabajo de cuestionamiento de un quehacer artístico que determina el producto final, que no es otro que los documentos y los registros a los que añado una cita como con la que concluir y una imagen propia.

“Hemos logrado comprender que si queremos saber cómo funcionan las cosas hay que deconstruir los sistemas de poder incluyendo, por supuesto, las tristes réplicas que a menudo se montan como contrincantes a los sistemas ya existentes, cuando en el fondo de lo que se trata es de elaborar una nueva sintaxis para organizar nuestro quehacer en este mundo y, más aún, para verlo a través del cristal de otras estructuras”, afirma Kevin Power.

9. BIBLIOGRAFÍA

-MAYA DEREN. Autorretrato (1935). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Declaración de principios, La posesión religiosa en la danza (1942). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Coreografía para la cámara (1945). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. La magia es nueva (1946). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. El cine como forma de arte (1946). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Haciendo películas con una nueva dimensión: El tiempo (1946). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Un anagrama de ideas sobre arte, forma y cine (1946). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Montaje creativo (1947). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Planificando a ojo. Notas sobre cine “personal” y cine “industrial” (ca. 1947). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Amateur versus Profesional (1959). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Cinematografía: El uso creativo de la realidad (1960). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. La aventura de hacer cine creativo (1960). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-MAYA DEREN. Notas sobre películas y apuntes diversos. El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. Edición y traducción: Carolina Martínez.

-GIOVANI SARTORI. Homo Videns.(1997) “ La Sociedad Teledirigida. Aguilar. Altea. Taurus.Alfaguara, S.A

- FREDRICKSON, BÁRBARA y ROBERTS, TOMI-ANN. Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks (1997)

-BARTKY, SANDRA. Femininity and Domination: Studies in Phenomenology of opression (thinking gender). 1991

-MARCUSE HERBERT ((1955) 2003). Eros y Civilización. Ariel.

-FACUNDO TOMÁS, Escrito, pintado (Dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo) Madrid, Antonio Machado Libros, 2005, Colección La Balsa de Medusa.

-BORDWELL, D. (1996): La narración en el cine de ficción. Barcelona, Paidós.

-ARIJON, D. (1988): Gramática del lenguaje audiovisual. San Sebastián, Escuela de cine y vídeo.

-<https://es.wikipedia.org/wiki/Cine>

-https://es.wikipedia.org/wiki/Viaje_a_la_Luna

-https://es.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Nietzsche

-AUMONT, J. y otros (1995): Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona, Paidós.

-BAIGORRI, Laura (2004), Vi-deo, Primera etapa. Brumaria. Madrid.

-MARTIN SILVIA (2006), Videoarte, Taschen, Madrid.

-DELEUZE, Gilles (1987), Imagen-movimiento. Estudio de cine I. Ed. Paidós. Barcelona.

-DELEUZE, Gilles (1987), Imagen-tiempo. Estudio sobre cine II. Ed. Paidós. Barcelona.